LA CAMERA ET LE CADRAGE

COURS DE JJ TARDY - LYCÉE AUGUSTE ET LOUIS LUMIÈRE - LYON 2006

1 MANIPULATION DE LA CAMERA

1/1 Rôle du cadreur dans l'équipe et au cadre

La responsabilité du cadreur est double:
-c'est un matériel cher* et donc convoité par les voleurs (d'autant que, si la plupart des gens n'ont pas la moindre idée en la voyant de ce qu'est une perche son, tout le monde identifie instantanément une caméra) . Le cadreur qui en a la charge en est le responsable. Il la transporte avec lui dans les équipes légères, et ne l'abandonne sous aucun prétexte.
-c'est l'élément essentiel du film et donc de la qualité du cadre dépend la perception du film. Il convient donc de faire des cadres qui soient en harmonie avec le film-récit.
Le cadreur doit donc bien intégrer les intentions du réalisateur.
Le cadreur possède donc des qualités de perception visuelle et d'intelligence de ce qu'il filme. De plus le cadreur doit savoir composer un cadre. Il existe une multitude de règles de composition, mais un bon cadreur est avant tout quelqu'un qui a l'œil entraîné : il faut regarder des livres de photos, des livres de peintures, voir des films.
La réussite des mouvements nécessite aussi de l'entraînement, mais là c'est un entraînement pratique: il faut faire des travellings nombreux que l'on enregistre et que l'on regarde et critique ensuite et des répéter jusqu'à la réussite.

1/2 Position de la caméra

Elle est définie par le réalisateur selon les besoins du récit et découle du statut que l'on souhaite lui donner.
Sur le tournage on définit successivement:
-l'axe de la caméra, c'est à dire ce que vise la caméra et de quel point de vue
-la hauteur de caméra. On distingue:
hauteur d'œil (c'est à dire hauteur de l'œil d'une personne debout quand on filme des gens debout, et d'une personne assise ou couchée ou d'un enfant si on filme ces sujets,
plongée: la caméra est dirigée vers le bas
contre-plongée: la caméra est dirigée vers le haut

Ces choix sont dictés par le récit, mais il faut savoir que communément on considère que la plongée écrase les sujets, les rapetisse, alors que la contre-plongée les grandit, les magnifie. Par ailleurs, la contre-plongée découvre les plafonds, ce qui peut poser des problèmes de décor et d'éclairage, dans la nature elle montre aussi le ciel, ce qui crée des problèmes de contre-jours.

-le champ, c'est-à-dire l'espace découvert par le cadre
-la focale, c'est-à-dire, pour simplifier, la position du zoom
-le mouvement (sans précision le plan est considéré comme fixe)

1/3 Mouvements panoramiques

Le panoramique (PANO) est un déplacement de la caméra sur son axe. On considère généralement comme panoramique un mouvement délibéré du cadre, alors que de légers mouvements de quelques centimètres, destinés, par exemple, à conserver un acteur en gros plan qui tourne la tête dans un cadre bien proportionné sont plutôt des rattrapages de cadre
Les panoramiques peuvent être effectués à l'épaule ou sur pied.

Trépied vidéo ENG Miller (ENG=Electronic News Gathering # reportage vidéo)

Les trépieds sont surmontés d'une tête rotative à mouvements fluides.

Il en existe une grande variété:
-des têtes à frictions, assez peu fluides (bon marché: 100 € - type Manfrotto), La mise de niveau est délicate car il faut procéder par allongement ou raccourcissement des branches du trépied)
-des têtes à mécanisme de compensation réglable par paliers ou en continu (Satchler, Miller). L'avantage de ces têtes est également la facilité pour les placer à l'horizontale (on dit «faire la bulle» car on utilise un niveau à bulle incorporé), grâce à un dispositif sur boule orientable)
Le panoramique est effectué en tenant un manche qui actionne le mouvement de la tête.

Tête fluide Sachtler

Caméra 35 mm Panaflex de Panavision



-des têtes pour caméras lourdes à mouvements par manivelles

La qualité d'un panoramique est sa transparence: le spectateur ne doit pas s'apercevoir du mouvement. Il faut donc que la régularité, la vitesse et la fluidité du mouvement soient en adéquation avec l'action.

Pour effectuer un bon panoramique il faut:
-placer le trépied à un endroit permettant le mouvement complet
-disposer les branches de manière à éviter d'avoir à enjamber une branche dans le mouvement (car ce passage amènerait une rupture de la fluidité du mouvement)
-régler les fluidités en fonction de la nature du mouvement. Ce réglage est toujours oublié des débutants et cet oubli à deux conséquences le mouvement est médiocre et les mécanismes de fluidité étant forcés cela les détériore. La fluidité doit être d'autant plus libérée que le mouvement doit être rapide. Par exemple si on suit quelqu'un qui marche rapidement dans la rue la fluiditité horizontale doit être assez ouverte, mais la fluidité verticale doit être serrée, car il faut éviter des mouvements intempestifs du cadre de haut en bas.
-établir le cadre d'arrivée du pano et se placer pour être confortable et stable
-établir le cadre de départ en effectuant un mouvement du corps, mais sans déplacer les pieds. En effet, le mouvement sera régulier si vous partez d'une position instable pour aller vers une position d'équilibre; à l'inverse vous tremblerez car vous rechercherez un équilibre que vous ne pourrez trouver.
-répéter
-filmer en commençant toujours (sauf indication spécifique du réalisateur) par un cadre fixe et en terminant par un cadre fixe.

La bonne tenue de la caméra sur pied: main droite sur le manche, main gauche libre (soit sur l'optique soit sur les réglages de fluidité)



Pour un panoramique à l'épaule: il faut être jambes légèrement écartées, et bien sur se placer en équilibre pour le cadre de fin.

1/4 Les travellings

Le travelling est un déplacement de l'axe du cadre. Le point de vue se déplace, soit parce que l'action se déplace, soit parce que le réalisateur veut modifier la perception que l'on a de l'action ou de la situation. Le terme travelling est propre au cinéma français, les américains disent tracking shot. Les travellings aériens sont appelés mouvements de grue.

Une multitude de dispositifs permettent des travellings fluides, car on recherche la régularité, la vitesse et la fluidité du mouvement, comme pour les panoramiques.

Les dispositifs:

-le chariot de travelling sur rails ou sur pneumatiques

-la dolly, chariot sur pneus qui permet de petits mouvements de grue à hauteur d'homme

-la voiture travelling

-la grue

-le steadycam

-la louma

-le fauteuil d'handicapé à pneus gonflés

-les inventions variées: hélicoptères miniatures, caméras sur tyrolienne, rollers

-le travelling marché, caméra à l'épaule, ou tenue à bout de bras. Pour réussir ces mouvements il faut d'une part être au grand angle et d'autre part les jambes doivent être fléchies de manière à conserver un déplacement parfaitement horizontal des épaules (et non de haut en bas comme la marche habituelle le génère). Si la caméra est tenue par la poignée, à bout de bras, les bras permet d'ajouter un levier qui compense encore les chocs.


Dolly Super Panther

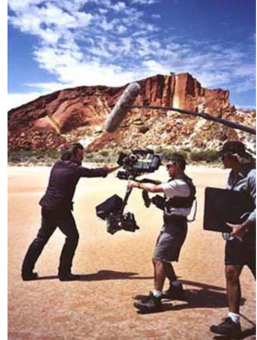




JL Godard et Raoul Coutard assis dans un fauteuil d'handicapé pour un travelling


Louis Puli filme au steadycam à Alice Springs ci-dessous steadycam dans une DS break





1/5 Les métiers de la caméra

Le caméraman en vidéo fait le cadre et le point. Il opère seul le caméscope dont il connaît tous les réglages et sait faire les réparations élémentaires.

Le cadreur ou opérateur de prises de vue fait uniquement le cadre: cadrer et faire les panoramiques. S'il fait également la lumière s'il est chef opérateur.

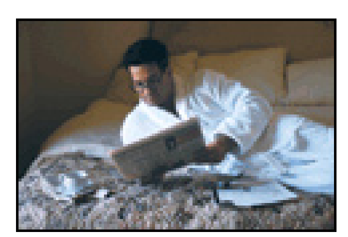
Le premier assistant est chargé du point, du nettoyage de la fenêtre de film et de la mise en place des filtres.

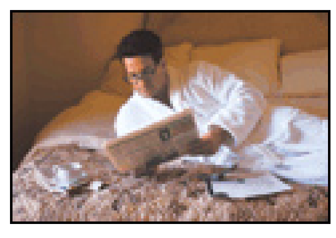
Le deuxième assistant est en charge du pied et des magasins de film. Il fait les rectifications de diaphragme et le zoom durant la prise si besoin.

Les machinistes installent les travellings et les praticables (plateformes de travail pour rehausser la caméra et/ou le plateau. Ils poussent et/ou soulèvent les engins pendant le plan. Le chef machiste pilote le chariot de travelling et/ou la grue. Son action doit être coordonnée avec les déplacements des acteurs et les actions du cadreur

2 LES RÉGLAGES DE BASE DE LA CAMÉRA

Avec un caméscope amateur les réglages sont extrêmment simplifiés.
Ces appareils sont entièrement automatiques, ce qui signifie qu'a priori, tout va se régler tout seul. Il existe cependant des situations qui vous amènent à intervenir manuellement.





Les écarts entre deux balances de blanc

CAS 1: la couleur de l'image n'est pas bonne
Image trop bleue à l'extérieur ou image trop orangée à l'intérieur où image dont la couleur change lorsqu'on se déplace. Il s'agit ici du réglage de la balance des blancs. Vous pouvez accéder au menu de balance des blancs (aussi appelé white balance) et choisir:

-***un préréglage***:

signifie lumière artificielle à utiliser lorsque des lampes sont allumées

 signifie lumière du jour, à utiliser dehors ou dans une pièce éclairée seulement par la lumière du jour

-***un réglage manuel***: viser avec l'objectif une surface blanche appuyer sur la touche jusqu'à ce que le signal dans le viseur ne clignote plus.

CAS 2: l'image n'est pas nette
Image floue ou netteté qui change tout le temps d'objet.
Vous devez accéder au menu de mise au point manuelle. Viser en plein centre du viseur le sujet que l'on veut net, appuyer sur la touche; le point se fait et la netteté est mémorisée. Ne pas oublier de revenir ensuite en automatique.

Pour tous ces réglages de débrayage d'automatisme, l'accès aux touches dépend de la caméra (voir son mode d'emploi).

3 STATUT DE LA CAMERA

3/1 Les 3 points de vue

Lorsque l'on choisit de filmer quelque chose ou quelqu'un, la camera va révéler la scène visuellement au spectateur selon un statut qu'il convient de définir. La question est: qui est la caméra? Et les 3 réponses possibles sont: un personnage de la scène, le narrateur de l'histoire ou un témoin. Ce choix induit trois manières différentes de filmer.

Caméra subjective
Le statut le plus communément identifié est celui du personnage: la caméra subjective.
Ce statut permet une très bonne identification au personnage, mais à condition qu'on sache qui est le personnage. Si un film était uniquement tourné en plan subjectif, on aurait du mal à savoir qui on est.
De ce fait, le personnage doit être vu regardant avant ou après le plan subjectif.
On peut aussi comprendre le regard subjectif si un autre personnage adresse du regard la caméra avant ou après le plan subjectif.
Une autre possibilité, plus énigmatique consiste à montrer un plan subjectif sans révéler immédiatement qui est le protagoniste: on sème alors le doute dans l'esprit du spectateur, et on fait peser sur la scène la menace représentée par ce témoin voyeur et non visible.

Caméra témoin
C'est le statut à l'essence du cinéma: L'arrivée du train en gare de La Ciotat des Frères Lumière.
Le statut correspond à celui du spectateur:
-il regarde ce qui se passe: plans fixes
-il suit l'action: plans mobiles
Le choix est celui de l'effet souhaité sur le spectateur: passif, il observe, explore l'intérieur de l'image, anticipe, actif, il participe à l'action et se fait surprendre.

Caméra narrateur
Le point de vue est extérieur. Ce statut permet de se rendre compte de la situation en en donnant une vue d'ensemble. Lorsqu'il y a des mouvements de caméra, cela permet même d'associer plusieurs points de vue différents (par exemple on passe de l'avant d'une scène - «face visible» - à l'arrière - «face cachée». La caméra est amenée à prendre ainsi des positions peu vraissemblables comme une vue extérieure d'un appartement au sommet d'un immeuble, point de vue que personne n'a jamais, regard «de dieu». Toutefois ce statut unique conduirait à se placer trop à l'extérieur, en retrait du récit et il est rarement unique.

En fait les films combinent les statuts de caméra. Parfois même le statut de la caméra change dans le plan: on passe de témoin à narrateur. L'utilisation de l'un ou l'autre des statut correspond à la volonté du réalisateur soit de faire comprendre clairement ce qui se passe, soit de créer une ambiguité, un doute, générateurs de suspens, d'attente, de méfiance, d'angoisse.

3/2 L'image dans ses 3 dimensions: le rôle de la profondeur

L'image est certes plate, mais en réalité le récit se développe frontalement et en profondeur. Les débutants n'utilisent souvent que très peu la profondeur: les plans montrent une narration frontale (par exemple deux personnages se parent côte à côte), généralement même à une hauteur unique (personnages assis ou debout) tandis que le montage permet de voir d'autres aspects de l'espace. Même les travellings ne servent souvent qu'à accompagner des personnages qui avancent.
Or le récit visuel est considérablement enrichi par l'utilisation optimum du cadre: relations entre le haut et le bas du cadre, entre la droite et la gauche, entre l'avant (premier plan) et l'arrière (arrière plan); quand aux travellings ils peuvent amener de nouvelles relations à l'espace et à l'action.
La distance caméra/sujet peut être grande et indiquer au spectateur un espace qui le sépare, donc éloigner le personnage de nous. La distance peut être un obstacle lorsque la caméra laisse voir le sujet à travers les barreaux de sa prison. Elle peut aussi créer un lien lorsque la mise au point passe d'un avant plan à un arrière plan ou inversement.(La caméra mesure ainsi la distance par l'optique; elle peut la mesurer aussi par le mouvement d'appareil)

Composition pyramidale incluant la profondeur (Citizen Kane d'Orson Welles)



3/3 Positions de caméra

Elles découlent directement du statut et de la définition du contenu du cadre dans sa profondeur.
La position de caméra est aussi étroitement liée au mode de production, c'est-à-dire au type de caméra utilisé.
Une caméra légère de type DV, très maniable, peut-être placée n'importe où: portée à bout de bras, posée sur le casque d'un skieur, immergée dans un caisson sous-marin.
Une caméra 35 mm Panavision nécessite des techniciens et sa mise en œuvre est plus longue et plus difficile; on peut certes la placer dans bien des positions, mais on ne peut guère improviser; en outre le réalisateur doit décrire ce qu'il souhaite, il ne peut simplement essayer lui-même la position (sauf quelques cas de réalisateurs/cadreurs comme Claude Lelouch ou Luc Besson). La «pensée du plan» est donc directement conditionnée par son mode de production.

3/4 La composition

Il existe toute une série de prescriptions plus ou moins détaillées sur la composition d'une image. Il ne s'agit pas d'une grammaire, de règles intangibles, mais plutôt d'une série de conseils liés à l'observation de la composition dans les œuvres qui jalonnent l'histoire de l'art. Le but essentiel est d'obtenir une image avec un équilibre visuel (ou un déséquilibre intentionnel).
Le nombre d'or:

-l'image en tiers: en gros on peut retenir que la composition doit privilégier une structure en 3 zones, aussi bien en hauteur qu'en largeur. Les points d'intersections des 3 tiers verticaux et horizontaux étant les points forts de l'image

-diagonales: descendantes (haut gauche, bas droite) elle donnent un sentiment de chute ou d'écrasement, ascendantes, elles provoquent une dynamique très forte

-centre de l'image: zone cible, le centre doit être soigneusement évité par le débutant. La tendance du cinéaste ou du photographe amateur est toujours de placer la tête du sujet en plein centre de l'image. L'image s'en trouve déséquilibrée, l'œil allant droit au centre et le regard ne pouvant ressortir de cette zone très attractrice.

La question de «l'air»: il est important de laisser un espace en avant de l'action. Lorqu'un personnage regarde, il doit y avoir de l'air dans la direction de son regard; lorsqu'un personnage avance, l'air est devant lui. En outre il faut toujours laisser de l'ait au dessus des personnages sinon le sujet «plafonne» et risque d'être «scalpé» par le cadre.

Les personnages et le décor; le surcadrage

Le recadrage: le cadre doit fréquemment être modifié, soit en raison des entrées et sorties de champ, soit parce que le centre d'intérêt évolue. Dans tous les cas le recadrage doit se fondre à l'action pour ne pas être ressenti par le spectateur. Le cadre est modifié alors que le sujet se déplace ou bien alors qu'une voix induit le mouvement (un panoramique pour découvrir le hors cadre par exemple).

Pense-bête pour cadreur débutant :

-avant tournage : réserver le matériel, puis vérifier le matériel avant de l'emporter (matériel au complet, fonctionnement de toutes les parties, charge des batteries)

-sur le tournage : installer le pied, mettre une batterie ou brancher le secteur, allumer la caméra, mettre une cassette. Brancher et vérifier l'enregistrement du son. Faire la balance des blancs si la couleur n'est pas bonne, faire le point si besoin, se placer à la valeur de cadre